

JAWAB

2.3.1 Langkah-langkah Percobaan

1. Source Code

```
package Minggu2;

/**
 * Nama      : Dandi Agung Setiawan
 * Kelas     : TI-1F
 * NIM       : 1941720009
 */

public class Barang {
    public String namaBarang, jenisBarang;
    public int stok, hargaSatuan;

    public Barang() {
    }

    public Barang(String nm, String jn, int st, int hs) {
        namaBarang = nm;
        jenisBarang = jn;
        stok = st;
        hargaSatuan = hs;
    }

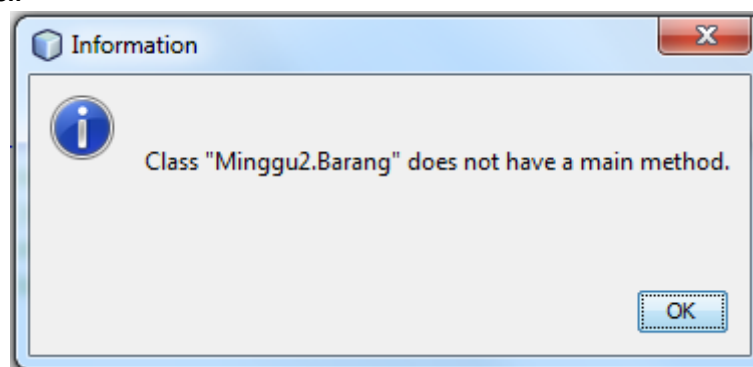
    public void tampilBarang() {
        System.out.println("Nama\t\t: " + namaBarang);
        System.out.println("Jenis\t\t: " + jenisBarang);
        System.out.println("Stok\t\t: " + stok);
        System.out.println("Harga Satuan\t: " + hargaSatuan);
    }

    public void tambahStok(int n) {
        stok = stok + n;
    }

    public void kurangiStok(int n) {
        stok = stok - n;
    }

    public int hitungHargaTotal(int jumlah) {
        return jumlah * hargaSatuan;
    }
}
```

2.3.2 Hasil



Tidak bisa dijalankan karena saat membuat program java, kita pasti akan membuat suatu method main agar supaya program tersebut bisa dijalankan atau di-run.

2.3.3 Petanyaan (Jawaban)

1. 2 karakteristik class/objek :

- Memiliki suatu data/karakter/properti/variabel/state/field/atribut
 - Bisa melakukan sesuatu tingkah laku/behaviour/fungsi/method
2. Pendeklarasian class kata kuncinya adalah class itu sendiri.

Contohnya :

```
class Sepeda{  
}
```

3. Ada 4 atribut yaitu :

```
public class Barang {  
    public String namaBarang, jenisBarang;  
    public int stok, hargaSatuan;
```

- String namaBarang;
- String jenisBarang;
- int stok;
- int hargaSatuan;

4. ada 4 method :

- 1) tampilBarang() pada baris ke-27

```
public void tampilBarang() {  
    System.out.println("Nama\t\t: " + namaBarang);  
    System.out.println("Jenis\t\t: " + jenisBarang);  
    System.out.println("Stok\t\t: " + stok);  
    System.out.println("Harga Satuan\t: " + hargaSatuan);  
}
```

- 2) tambahStok() pada baris ke-34

```
public void tambahStok(int n) {  
    stok = stok + n;  
}
```

- 3) kurangiStok() pada baris ke-38

```
public void kurangiStok(int n) {  
    stok = stok - n;  
}
```

- 4) hitungHargaTotal() pada baris ke-42

```
public int hitungHargaTotal(int jumlah) {  
    return jumlah * hargaSatuan;  
}
```

5. kurangiStok()

```
public void kurangiStok(int n) {  
    stok -= n;  
}
```

6. Karena pada method **tambahStok()** memiliki parameter yang diproses tidak akan bernilai pecahan dan dia hanya memiliki 1 parameter stok barang.
7. Karena pada method **hitungHargaTotal()** tidak diproses atau mengembalikan nilai berupa nilai bilangan pecahan.
8. Karena pada method **tambahStok()** memiliki nilai pengembalian.

2.4.3 Pertanyaan (Jawaban)

1. Pada baris ke 17

```
17 | | | Barang b1 = new Barang();
```

Nama objeknya adalah b1

2. Cara mengakses atribut dan method dari suatu objek :

- Cara mengakses atribut :
namaObjek.namaAtribut = nilai;
contoh :

```
b1.namaBarang = "Corsair 2 GB";  
b1.jenisBarang = "DDR";  
b1.hargaSatuan = 250000;  
b1.stok = 10;
```

- Cara mengakses method :
namaObjek.namaMethod();
contoh :

```
b1.tambahStok(1);  
b1.kurangiStok(3);  
b1.tampilBarang();  
int hargaTotal = b1.hitungHargaTotal(4);
```

2.5.3 Pertanyaan (Jawaban)

1. Deklarasi konstruktor berparameter pada baris ke-20.

```
20 | | | public Barang(String nm, String jn, int st, int hs) {  
21 | | |     namaBarang = nm;  
22 | | |     jenisBarang = jn;  
23 | | |     stok = st;  
24 | | |     hargaSatuan = hs;  
25 | | | }
```

2. Yang dilakukan oleh program dibawah ini adalah untuk melakukan instansiasi pemanggilan konstruktor dan tampilkan.

```
29 | | | Barang b2 = new Barang("Logitech", "Wireless Mouse", 25, 150000);
```

3. Penambahan b3

```
32 | | | Barang b3 = new Barang("Lenovo", "Wireless Keyboard", 15, 1500000);  
33 | | | b3.tampilBarang();
```

2.6.3 Pertanyaan (Jawaban)

1. Yang dimaksud dengan kode program tersebut adalah untuk mendeklarasikan Array of Object yang dapat menampung 3 object persegiPanjang.
2. Kode diatas akan mengisikan objek PersegiPanjang ke dalam ppArray index ke-1, kemudian memberikan nilai pada atribut panjang = 80 dan lebar = 40.

2.7.3 Pertanyaan (Jawaban)

1. Hal tersebut dikarenakan pada index ppArray ke-5, belum dibuat objek Persegi sehingga akan menampilkan error.

2.8.3 Pertanyaan (Jawaban)

1. Konstruktor merupakan method istimewa yang digunakan untuk membentuk objek. Jadi sebenarnya konstruktor merupakan suatu method, akan tetapi berbeda dengan method selain konstruktor, kalau konstruktor akan dideklarasikan tidak memiliki data, konstruktor hanya bis dipanggil/dijalankan saat instansiasi dan nama methodnya sama persis dengan nama class nya.
2. Hasilnya dan Array seitiga berisi 15 elemen

```
package pertemuan2;
public class segiTiga {
    public int alas;
    public int tinggi;
    public static void main(String[] args) {
        segiTiga [] fajrin = new segiTiga [15];
    }
}
```

3. Penambahan konstruktor

```
public segiTiga (int a,int t){
    alas = a;
    tinggi = t;
}
```

4. Penambahan method hitungLuas() dan hitungKeliling()

```
static int hitungLuas(int a,int t){
    return a *t / 2;
}

static double hitungKeliling (int a, int t){
    double f = new Double ( (a * a)+( t * t ));
    return (Math.sqrt( f ) * 2)+ a;
}
```

5. Code program

```
package pertemuan2;
public class segiTiga {
    public int alas,tinggi;
    public static void main(String[] args) {
        segiTiga sgArray [] = new segiTiga [4];
        sgArray [0] = new segiTiga( 4,10);
        sgArray [1] = new segiTiga( 20,10);
        sgArray [2] = new segiTiga( 15,6);
        sgArray [3] = new segiTiga( 25,10);
        for (int i = 0; i < 4; i++) {
            System.out.println("Luas segitiga\t\t="+ hitungLuas(sgArray[i].alas,sgArray[i].tinggi));
            System.out.println("Keliling Segitiga\t="+hitungKeliling(sgArray[i].alas,sgArray[i].tinggi));}
    }

    segiTiga (int a,int t){
        alas = a;
        tinggi = t;
    }

    static int hitungLuas(int a,int t){
        return a *t / 2;
    }

    static double hitungKeliling (int a, int t){
        double f = new Double ( ( a * a)+( t * t ));
        return (Math.sqrt( f ) * 2)+ a;
    }
}
```

6. Hasil

run:

```
Luas segitiga           =20
Keliling Segitiga       =25.540659228538015
Luas segitiga           =100
Keliling Segitiga       =64.7213595499958
Luas segitiga           =45
Keliling Segitiga       =47.31098884280702
Luas segitiga           =125
Keliling Segitiga       =78.85164807134504
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```